

EVENTO NARRATIVO
TRAICIÓN

CORVUS BELLI
INFINITY

CONTENIDO

EVENTO NARRATIVO: TRAICIÓN	3
PRÓLOGO	5
CAPÍTULO 1: LA MATANZA DE MOTOBUSHIMA	6
CAPÍTULO 2: HACIA LA BOCA DEL LOBO	9
CAPÍTULO 3: UNOS DESAGRADABLES HANABI	12
CAPÍTULO 4: DAVID Y GOLIAT	15
CAPÍTULO 5: SANGRE SOBRE LOS CRISANTEMOS	18



EVENTO NARRATIVO: TRAICIÓN

“Traición” es un evento narrativo donde los jugadores de un torneo pueden sumergirse y formar parte del trasfondo de Infinity. En “Traición” los jugadores se convertirán en protagonistas de un importante episodio sucedido en Kuraimori y las repercusiones que traerá la masacre de Motobushima por parte de la División Yuándùn.

¡Ha llegado el momento de buscar justicia!, ¿a qué bando apoyarás?

El evento narrativo “Traición” se divide en 5 capítulos, correspondiéndose cada capítulo con una Ronda del Torneo.

“Traición” se divide en tres capítulos obligatorios (Cap. 1, 2 y 5) y dos opcionales (Cap. 3 y 4).

Los capítulos obligatorios deben jugarse siempre. Si que quiere organizar un Torneo de 4 Rondas, el Organizador del Torneo deberá incluir un Capítulo extra, sea el nº 3 o el nº 4, a escoger por el propio Organizador. En caso de que se trate de un Torneo de 5 Rondas, el Organizador deberá incluir ambos Capítulos. El número máximo de Rondas permitidas para este tipo de Torneo es cinco.

Cada Capítulo incluye una pequeña pieza de trasfondo narrativo, además de especificar la misión que se debe jugar y los extras aplicables para cada misión y Ronda de Torneo.

El evento narrativo “Traición” no es compatible con ningún extra de Torneo de los existentes en la Normativa ITS, salvo que se especifique lo contrario dentro de algún Capítulo. Igualmente, deben cumplirse todas las Normas Básicas y reglas de Torneo de la Normativa ITS, con la salvedad de que los Escenarios ya están prefijados.

Antes de empezar el torneo cada jugador deberá elegir si apoyará a Yu Jing, a la JSA o colaborará con el Ejército Combinado. Dependiendo de esta elección, el jugador recibirá durante todas las misiones una *Bonificación de Apoyo*.



BONIFICACIÓN DE APOYO

- » **Destino Manifiesto (Yu Jing y Servicio Imperial):** Esta Bonificación de Apoyo proporciona un CAP extra disponible para la Listas de Ejército.
- » **Banzai! (JSA):** Esta Bonificación de Apoyo hace que el jugador gane automáticamente la Tirada de Iniciativa sin necesidad de efectuarla. Si el adversario dispone de la misma Bonificación de Apoyo, ambos se anulan y deberán realizar la Tirada de Iniciativa de manera normal.

Asimismo, la Zona de Despliegue propia se amplía en 10 cm en todas las misiones.

- » **Invasión (Ejército Combinado y sus Sectoriales):** Esta Bonificación de Apoyo proporciona un bono de 25 puntos de ejército extra para las Listas de Ejército.

Los jugadores de Yu Jing y Servicio Imperial deberán elegir obligatoriamente la Bonificación de Apoyo: Destino Manifiesto (Yu Jing y Servicio Imperial).

Los jugadores de JSA deberán elegir obligatoriamente la Bonificación de Apoyo: Banzai! (JSA).

Los jugadores del Ejército Combinado y sus Sectoriales deberán elegir obligatoriamente la Bonificación de Apoyo: Invasión (Ejército Combinado y sus Sectoriales).



PRÓLOGO



La región Kuraimori, en Shentang, es el único territorio japonés que continúa en manos del Estado Imperio tras el Alzamiento de Japón. Sometida a un estado policial y al atroz y continuo maltrato de la población japonesa por parte de tropas del Servicio Imperial como la brutal División Yuándùn, Kuraimori se ha convertido en un verdadero infierno para todo aquel atrapado en este archipiélago.

Sin embargo, los japoneses aún no dan esta región por perdida, y no se detendrán hasta recuperar Kuraimori y cumplir de esta manera el destino del Gran Japón completamente reunificado. De todos modos, lograr la independencia de este archipiélago ubicado en un planeta en manos del enemigo y que es el centro del Estado Imperio, no será tarea fácil. Pero sólo recuperando Kuraimori podrá emprender Japón su camino hacia una nueva era de esplendor dentro de la Esfera Humana.

La JSA no está sola en esta lucha, las diferentes potencias de la Esfera Humana tienen un especial interés, tanto político como económico, en que esta reunificación llegue a buen puerto. No obstante, el bloqueo total del archipiélago por parte del Servicio Imperial dificulta a los aliados prestar ayuda para la recuperación de Kuraimori.

El único acceso seguro a esta región es a través del entramado de cuevas subacuáticas de Motobushima, controladas por la Tatenokai y la Yakuza, convertirían a esta ciudad en un punto estratégico de gran relevancia.

Lamentablemente, el control de las cuevas por parte de los japoneses corre peligro, pues tras el sangriento episodio bélico conocido como "La matanza de Motobushima", la ciudad ha quedado bajo el dominio estricto del Servicio Imperial. Si se perdiera este acceso, toda opción y esperanza de recuperar Kuraimori para el Gran Japón se desvanecerá como polvo en el viento.

CAPÍTULO 1: LA MATANZA DE MOTOBUSHIMA

[Ubicación: Motobushima, capital de la isla Shikuwasa.]

Dicen que el preámbulo a la muerte es un aterrador vacío, una ausencia de todo. El silencio se apodera de las calles, ningún aroma perfuma el aire, el tiempo parece congelarse... incluso, si consigues desentumecerte durante ese instante, podrás observar que todo tu entorno ha perdido el color.

Esa sensación dura escasos segundos. El letargo desaparece cuando el silencio se vuelve un llanto agónico, cuando el aire huele a cenizas y las calles se tiñen de un intenso color rojo.

Nadie esperaba que la División Yuándùn alcanzara Motobushima, pero mucho menos esperada fue la brutalidad de sus acciones. El avance de estas tropas resonaba como un ensordecedor redoble de tambor, a su paso la ciudad ardía y la sangre teñía las calles.

Este cuerpo de tropas veteranas fue enviado por el Servicio Imperial para aplacar el Alzamiento, pero su crueldad no hizo distinción entre civiles y soldados. Para ellos, todos éramos traidores.

Ahora lo único que nos queda es luchar por nuestro honor y nuestro Emperador hasta el último aliento.

[Declaración de Haruo Kioshi, Kempeitai superviviente de la matanza de Motobushima.]

Misión: Aniquilación

Extras: Alcance Restringido: El humo producido por el fuego limita el alcance de las armas de fuego. En este escenario, cualquier Ataque CD cuyo objetivo se encuentre a una distancia igual o superior a 80 cm se considera un fallo automático, sin que haya necesidad de efectuar Tirada.

ANIKUILACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel, DataTracker, Sin HVT ni Mazo Clasificado.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER
Eliminar entre 50 y 100 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 75 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 100 y 200 Puntos de Ejército del enemigo.
1 Punto de Objetivo		
Eliminar entre 101 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 151 y 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 201 y 300 Puntos de Ejército del enemigo.
3 Puntos de Objetivo		
Eliminar más de 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 300 Puntos de Ejército del enemigo.
4 Puntos de Objetivo		
Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Ejército propios.
1 Punto de Objetivo		
Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Ejército propios.
3 Puntos de Objetivo		
Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Ejército propios.
(4 Puntos de Objetivo)		

Eliminar al *DataTracker* enemigo (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

DATATRACKER

El *DataTracker* es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *DataTracker*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como *DataTrackers*.

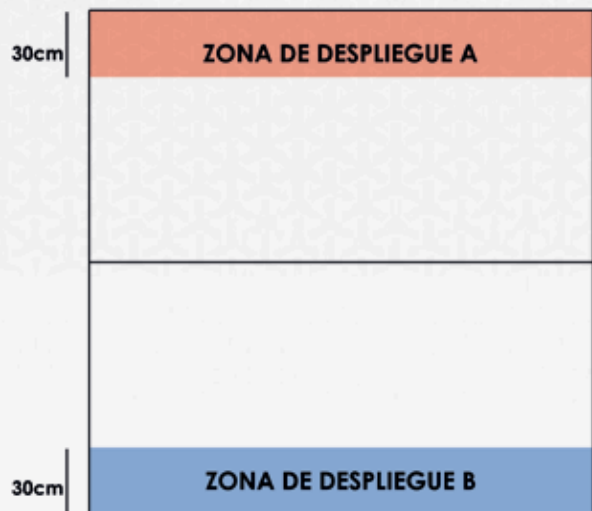
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Figura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Figura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.



CAPÍTULO 2: HACIA LA BOCA DEL LOBO

Kuraimori ha quedado completamente aislada por las fuerzas de Yu Jing. El bloqueo es total. No hay forma de entrar o de salir. Pero, si estás lo bastante loco como para adentrarte en la boca del lobo, estás en el lugar correcto, amigo.

No nos importa si lo que quieres es introducir suministros, armamento, evacuar civiles o matar soldados imperiales. Sólo tienes que pagar el peaje. Los muelles y el complejo entramado de las cuevas subacuáticas que dan acceso seguro a Motobushima están bajo nuestro dominio.

Puedes intentarlo por tu cuenta, pero ten por seguro que las fuerzas del Servicio Imperial derribarán tu nave o hundirán tu embarcación antes de llegar a tu destino. Y, créeme, necesitas nuestra ayuda para entrar y contactar con los Kaizoku. Te digo esto porque hueles a agente panoceánico introduciendo armamento para la JSA. Estoy seguro de que no te interesará que Yu Jing descubra quién abastece a los "traidores". De salir a la luz, sería un escándalo y tus superiores estarían muy decepcionados contigo.

¿Tenemos un trato?

[Fragmento de la conversación del operativo Índigo Mario Costa con Ryu Hayate contacto de la Yakuza.]

Misión: Terreno Seguro

Extras: Muelles: La zona de operaciones es un área portuaria, con muelles y canales, considerándose Zona de Terreno Acuático. En esta área no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Multiterreno o Terreno: Acuático obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover que se declare, ejecute o trace en la totalidad de la mesa de juego.

TERRENO SEGURO

Configuración tipo: I.

Reglas Especiales: Secciones (ZO), Dominar ZO, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas, DataTracker, Carta INTELCOM (Apoyo y Control/ Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Dominar la misma cantidad** de Secciones que el adversario al final de la partida (3 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador **Domina al menos 1 Sección**).
- » **Disponer del DataTracker** propio en una Sección **Dominada** al final de la partida (**1 Punto de Objetivo**).
- » **Dominar más Secciones** que el adversario al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » **Controlar una Consola** al final de la partida (1 Punto de Objetivo por Consola controlada).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (1 Punto de Objetivo).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECCIONES (ZO)

Al final de la partida se dividirá la mesa de juego en cuatro *Secciones* de 30x60 cm tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de *Secciones* que **Domina** cada jugador, y otorgándosele los **Puntos de Objetivo** correspondientes.

En este escenario, cada *Sección* se considera una *Zona de Operaciones (ZO)*.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Tropas Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Marcadores que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de Marcadores que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la *ZO*, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una *Consola* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la *Consola*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Consola*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

DATATRACKER

Al final de la *Fase de Despliegue*, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *DataTracker*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en *Despliegue Oculto*. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados *Camuflado*, *TO*, *Holoeco*...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como *DataTrackers*.

El *DataTracker* se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

El *DataTracker* debe encontrarse en un estado que **no sea considerado Nulo** para conceder el Punto de Objetivo adicional.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y *figuras con Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL/ INTERFERENCIA)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la tercera *Ronda de Juego*, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Apoyo y Control* o en *Modo Interferencia*, según prefiera:

MODO APOYO Y CONTROL

El jugador puede aplicar el *Modo de Apoyo y Control* en aquella *Zona de Operaciones* donde disponga al menos de una tropa en estado no *Nulo* para sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que posea en dicha *Zona de Operaciones*.

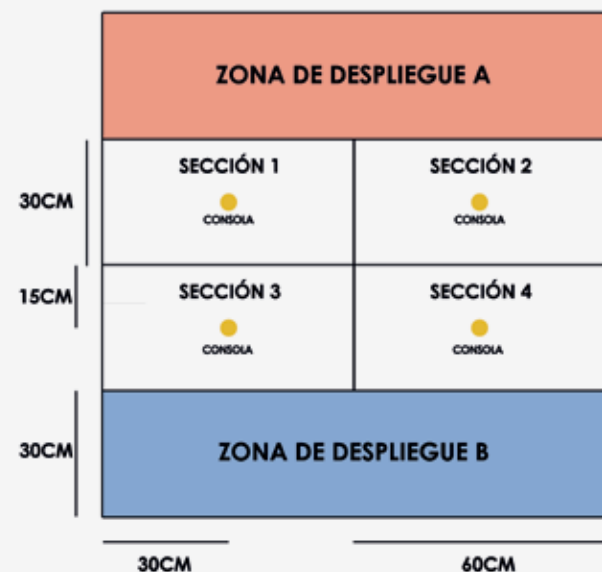
MODO INTERFERENCIA

El jugador puede emplear el *Modo Interferencia* para anular la *Regla Especial Tropa Especialista* o la *Habilidad Especial Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.

Si un jugador empieza su turno en situación de *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno de Jugador*.



CAPÍTULO 3: UNOS DESAGRADABLES HANABI

–El gobierno estadoimperial ha declarado aplastado el Alzamiento en la provincia de Kuraimori –dijo Mizuki–. Con toda la isla sometida a la ley marcial, este infierno va a ser aun peor.

–¡Deberíamos celebrarlo!

Un repentino silencio se apoderó de la sala y todas las miradas se centraron en el osado que soltó esa frase.

–¿Pero qué cojones dices, Masaoka?

–No es el momento para bromas –le reprimió severamente Mizuki.

–Ahora que “han bajado la guardia” es el momento de celebrarlo volando por los aires unas cuantas de sus “comisarías avanzadas de pacificación”. Van a ser unos Hanabi⁽¹⁾ dignos de recordar.

[Preparativos previos de la Tatenokai a los ataques a las comisarías avanzadas de pacificación.]

⁽¹⁾Hanabi (花火) palabra japonesa que significa “fuegos artificiales”.

Misión: La Armería

Extras: Sin Cuartel: En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

LA ARMERÍA

Configuración tipo: F.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, La Armería (ZO), Dominar ZO, Panoplias, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Armería al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo por Ronda).
- » Dominar la Armería al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido **más** armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 1 **Objetivo Clasificado** (1 Punto de Objetivo).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue estándar de 30 cm de profundidad.

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltración, Suplantación... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran Dispersión.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA ARMERÍA (ZO)

En este escenario la Armería se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Armería se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal, la Sala de Operaciones de Plastcraft o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la Armería tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Armería dispone de 4 Puertas de Seguridad, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Armería se encuentran cerradas. Las Puertas de la Armería deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de S de 2 o inferior.

En este escenario está permitido el uso de las reglas de Estructuras de Escenografía.

ABRIR PUERTAS ARMERÍA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Puerta*.

EFFECTOS

Superando una Tirada Normal de **VOL** se abren automáticamente **todas** las *Puertas de la Sala Objetivo*. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Tropas Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los *Marcadores* que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos falsos* y demás tipos de *Marcadores* que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la *ZO*, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

PANOPLIAS

La Armería dispone de 2 *Panoplias* situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Cada *Panoplia* deberá representarse con un *Marcador de Objetivo (OBJECTIVE)* o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

Los jugadores no podrán declarar ningún *Ataque* contra las *Panoplias*, excepto *Usar Panoplia*, antes del inicio de la segunda *Ronda* de Juego.

USAR PANOPLIA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:
 - » Superando una Tirada Normal de **VOL** podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.
 - » Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín*, *Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de **VOL**.
 - » Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.

» **Superando una Tirada Normal de VOL** las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un *Marcador de Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los *Objetivos* del escenario.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

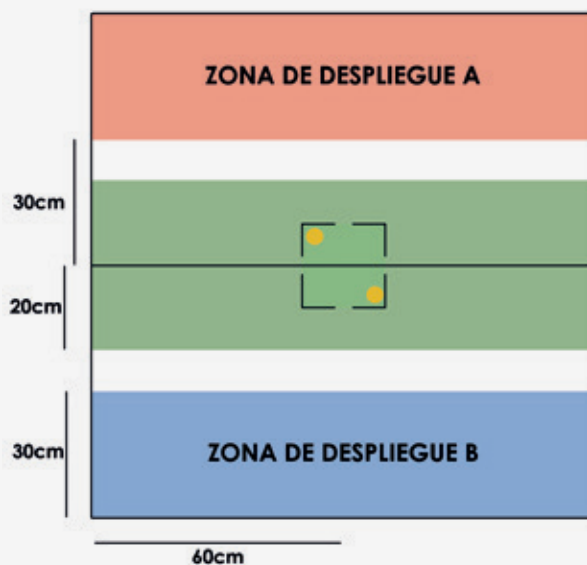
Al final de la tercera *Ronda de Juego*, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control*.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que disponga dentro de la *Zona de Operaciones*, siempre y cuando posea una tropa en Estado No Nulo en su interior.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno*.



TIPO DE EDIFICIO	TIPO DE ESTRUCTURA	TIPO DE ACCESO	TAMAÑO DE ACCESO	PROPIEDADES
ARMERÍA	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x4)	Acceso Estrecho (x4)	Panoplia (x2)

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ACCESO	PUERTA DE SEGURIDAD	3	3	2	Acceso Estrecho	Hackeable (Tirada de VOL)
ESTRUCTURAL	MURO	10	0	3	--	--
ESCENOGRÁFICO	PANOPLIA	0	0	1	--	Logística

CAPÍTULO 4: DAVID Y GOLIAT

–Como pueden ver, la División Yuándùn trata de controlar el entramado de cuevas subacuáticas de Motobushima mediante un regimiento de Gūijǐā –informaba el coronel Satoshi al resto del Alto Mando de la JSA.

–¡No podemos perder el control de esas cuevas! Es nuestro acceso seguro tanto para suministros como para refuerzos y aliados–señaló el coronel Taranosuke.

–Debemos marcar un perímetro de defensa y evitar que lleguen a las cuevas –con un movimiento sobre su comlog, la general Hanso dibujó el perímetro en el holomapa.

La tensión dominaba el ambiente. El recuerdo de la matanza de Motobushima y de la brutalidad y eficacia de la División Yuándùn harían temblar incluso al guerrero más valiente. No había opción a errar con el planteamiento de estrategia.

–Pero, si lanzamos al Kidobutai de O-Yoroi desde los muelles por el flanco podremos repeler su avance y forzarles a volver a la ciudad –señaló Satoshi, trazando una ruta sobre el holomapa.

–No. Si los guiamos a la ciudad, la División Yuándùn nos aplastará. Tienen el control de sus calles y podrían emboscarnos –con un gesto, la general Hanso descartó la idea.

–Amigos míos... Enfrentarse a Goliat cuando tu David es un Kidobutai de O-Yoroi, hace que ese gigante no intimide tanto. Esto será una batalla de titanes que pasará a la historia. Es el momento de mostrar nuestro coraje. Nosotros conocemos las cuevas y ellos no. Ésa será nuestra ventaja y lo que nos dará la victoria. Dejad que lleguen a las cuevas, allí les estaremos esperando –sentenció Hatori Tetsu, general de división de la JSA.

Misión: Danza Mortal

Extras: Sin Extras.

DANZA MORTAL

Configuración tipo: I

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, TAG Dominante, Vanguardia Acorazada, Consolas, Hackear Comunicaciones, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, DataTracker, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Dominar el Cuadrante Asignado** al final de cada Ronda de Juego **(1 Punto de Objetivo)**.
- » **Disponer de un TAG Dominante** en el Cuadrante Asignado al final de cada Ronda de Juego **(1 Punto de Objetivo)**.
- » **Haber Dominado más Cuadrantes Asignados** que el adversario al final de la partida **(1 Punto de Objetivo)**.
- » **Eliminar** al DataTracker **(2 Puntos de Objetivo)**.

CLASIFICADO

El jugador tiene 1 **Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo)**.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con una *Consola*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada *Ronda de Juego* se divide la mesa en cuatro *Cuadrantes*, tal y como se muestra en el mapa, cada jugador comprueba si *Domina* el *Cuadrante Asignado* y se le otorgan los *Puntos de Objetivo* correspondientes.

CUADRANTE ASIGNADO

Al inicio de la primera *Ronda de Juego*, antes de la *Fase Táctica* del primer jugador, ambos jugadores realizarán una tirada en la Tabla de Cuadrante Asignado. El resultado de la Tirada determinará cuál es el *Cuadrante Asignado* de cada jugador.

TABLA DE CUADRANTE ASIGNADO

Cuadrante 1	1-5
Cuadrante 2	6-10
Cuadrante 3	11-15
Cuadrante 4	16-20

En este escenario, cada *Cuadrante Asignado* se considera una *Zona de Operaciones (ZO)*.

Es obligatorio que, antes de la *Fase de Despliegue*, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar luego durante la partida el efecto de *Hackear Comunicaciones*.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Remotos Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Marcadores que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de Marcadores que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la *ZO*, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

TAG DOMINANTE

La presencia de un TAG propio en un estado que no sea considerado *Nulo* en el *Cuadrante Asignado* concede un máximo de 1 Punto de Objetivo extra al comprobar los *Cuadrantes Asignados* al final de cada *Ronda de Juego*.

VANGUARDIA ACORAZADA

En este escenario, las unidades tipo TAG pueden desplegarse como si dispusieran de la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado Nivel 1*, sin Coste adicional alguno.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las *Human Consoles* de *Micro Art Studio*, las *Tech Consoles* de *Warsenal* o las *Comlink Consoles* de *Customeeple*).

HACKEAR COMUNICACIONES

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFFECTOS

- » Al inicio de la **segunda y tercera Ronda de Juego**, antes de la *Fase Táctica* del primer jugador, cada jugador considerará el Atributo de *VOL* más elevado de las *Tropas Especialistas* que disponga en contacto con una *Consola* y efectuará una Tirada Normal o Enfrentada de *VOL*. El ganador de la Tirada habrá *Hackeado las Comunicaciones* del adversario.

- » El ganador deberá robar una *Carta* de su Mazo Clasificado, si el valor numérico de la *Carta* es un número par, el *Cuadrante Asignado* del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido de las agujas del reloj (del Cuadrante 2 al Cuadrante 4, por ejemplo).
- » Si el valor numérico de la *Carta* es un número impar, el *Cuadrante Asignado* del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido contrario a las agujas del reloj.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y *figuras con Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Hacker* dispondrán de un **MOD de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Hackear Comunicaciones*.

DATATRACKER

El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como DataTrackers.

El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

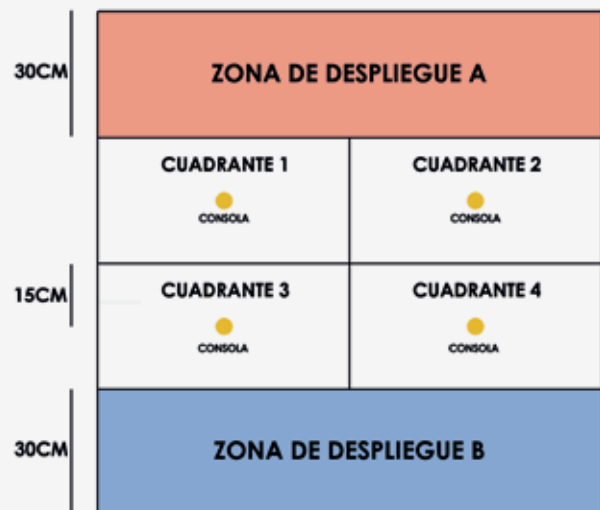
ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.



CAPÍTULO 5: SANGRE SOBRE LOS CRISANTEMOS

La opinión pública, o la presión del Öberhaus de O-I2, no ha sido una traba para que la División Yuándùn plantease un último y letal golpe a los japoneses secesionistas en Kuraimori.

Tras haber sufrido varios ataques en las comisarías avanzadas de pacificación por parte de la Tatenokai, era el momento de devolver el golpe y realizar un ataque coordinado en todos los puntos calientes de la isla.

Hay que cortarle todas las cabezas a la hidra de un solo tajo, sólo de esta forma te asegurarás de que ha muerto.

A pesar de ser una operación quirúrgica, en la que se busca capturar a los líderes y cabecillas de la JSA en la isla, podemos asegurar que esta acción tendrá la firma particular que caracteriza a la División Yuándùn: despiadada y con la mayor brutalidad posible.

No importa si es militar o civil, si tiene apellido japonés, habla japonés o se relaciona con japoneses, para nosotros es un individuo peligroso y por eso hay que "apaciguarlo".

Les aseguro que, al término de esta ofensiva, lo que pasó en Motobushima parecerá un cuento de niños. Toda la isla se teñirá de rojo y, para cuando se haya disipado el humo de la contienda, la imagen no será agradable.

Misión: Partida de Caza

Extras: Curtido en Batalla: En esta misión, al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército se le aplicará el Bono "Curtido en Batalla". La tropa elegida contará como Tropa Veterana, además de la Característica de Tropa que ya posea.

PARTIDA DE CAZA

Configuración tipo: BI

Reglas Especiales: Antenas de Comunicaciones, Activar Antenas, Caza de Objetivos, Misión de Captura, Línea de Mando Reforzada, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Conectar Antena (1 Punto de Objetivo por cada Antena de Comunicaciones Activada).
- » Cazar **más** Tropas Especialistas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Cazar **tantos** Tenientes enemigos como el adversario (3 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Capturado al menos uno).
- » Cazar **más** Tenientes enemigos que el adversario (4 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIONES

Hay un total de **dos** Antenas de Comunicaciones, situadas en la línea central de la mesa, y cada una a 30 cm del borde de la mesa.

Las Antenas deberán representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- » La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto peana con peana con una Antena de Comunicaciones.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de Normal **VOL** se considera que la *Antena de Comunicaciones* ha sido *Activada* por el jugador.
- » En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.
- » Un jugador puede *Activar* una *Antena de Comunicaciones* que haya sido *Activada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. No obstante, dicha Antena no deja de considerarse como *Activada* por el enemigo.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *Antena Activada*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

CAZA DE OBJETIVOS

Un **Teniente** y una **Tropa Especialista** se consideran *Cazados* cuando se encuentran en estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) al final de la batalla.

Todos aquellos *Tenientes* y *Tropas Especialistas* que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser considerados como *Cazados* por el enemigo.

MISIÓN DE CAPTURA

En este escenario, todas las tropas que posean cualquier tipo de Pistola disponen, además, de una **Pistola Aturdidora**, sin Coste adicional alguno.

Además, todas aquellas tropas que posean la Característica de Tropa *Tropa Veterana*, *Tropa de Élite* o *Tropa de Cuartel General* disponen, además, de un **Lanzaadhesivo**, sin Coste adicional alguno.

Las **Armas CD MULTI** pueden emplear el **Modo Aturdidor** para disparar Munición Especial **Aturdidora**.

En este escenario, la Munición Especial **Aturdidora** induce el estado **Inmovilizado-1** en vez de **Aturdido**.

LÍNEA DE MANDO REFORZADA

En este escenario **no** se aplica la regla *Pérdida de Teniente*.

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el *Teniente* si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Camuflado TO...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera *Ronda de Juego*, el *Teniente* se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de figura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado *Despliegue Oculto*.

Si durante la **Fase Táctica** del **Turno Activo**, el jugador comprueba que carece de *Teniente*, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su *Teniente* se encuentra en estado considerado **Nulo** (*Inconsciente*, *Muerto*, *Sepsitorizado*...) o en estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2), entonces deberá nombrar un nuevo *Teniente* sin coste de Orden. La identidad de este nuevo *Teniente* también se considera *Información Pública*. Es obligatorio que dicho *Teniente* sea una figura o Marcador que se halle en la mesa de juego.



TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

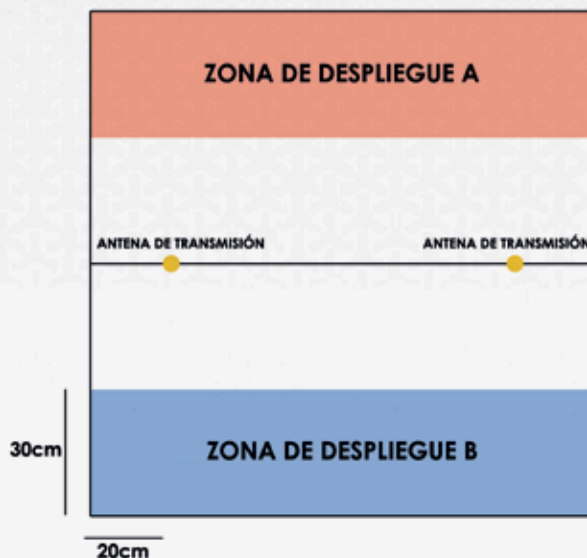
Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un *Marcador de Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los *Objetivos* del escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.

Si un jugador empieza su turno en **¡¡¡Retirada!!!** la partida acabará **al final** de ese **mismo Turno de Jugador**.



INFINITYTHEGAME.COM

CORVUS BELLI
INFINITY